

INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER LA DIDATTICA

ChatGPT – Assistente Virtuale per la Creazione di Contenuti

- ◆ Genera testi, idee, riassunti, quiz e script per lezioni in pochi secondi.
- ◆ Perfetto per creare materiali educativi personalizzati su qualsiasi argomento.
- ◆ Può anche simulare una conversazione o un'interrogazione con gli studenti.

 Link: <https://chat.openai.com>

Gemini – Assistente AI di Google per Ricerca e Creatività

- ◆ Genera testi, riassunti, idee, spiegazioni e contenuti didattici in modo rapido e intuitivo.
- ◆ Ideale per approfondire argomenti, creare materiali educativi e ottenere spiegazioni chiare e dettagliate.

- ◆ Integrato con l'ecosistema Google, utile per lavorare con Documenti, Gmail e altri strumenti.

 Link: <https://gemini.google.com>

Copilot – Assistente AI di Microsoft per Studio e Lavoro

- ◆ Supporta la scrittura di testi, la creazione di riassunti, presentazioni e materiali didattici.
- ◆ Ottimo per organizzare contenuti e migliorare la produttività nello studio e nella progettazione.
- ◆ Integrato con Word, PowerPoint, Excel e altri strumenti Microsoft 365.

 Link: <https://copilot.microsoft.com>

Perplexity – Ricerca Intelligente con Fonti Citabili

- ◆ Motore di ricerca AI che fornisce risposte dettagliate con fonti verificate.
- ◆ Utile per approfondire temi, preparare ricerche o ottenere spiegazioni complesse.
- ◆ Ideale per studenti e docenti che vogliono approfondire e citare correttamente.

 Link: <https://www.perplexity.ai>

Book Creator – Creazione di Libri Digitali

- ◆ Permette di creare presentazioni interattive sotto forma di eBook.
- ◆ Supporta testo, immagini, video e registrazioni audio.
- ◆ Ideale per progetti educativi e storytelling multimediale.

 Link: <https://bookcreator.com/>

Gamma.app – Presentazioni AI-Generate

- ◆ Permette di creare presentazioni automaticamente grazie all'intelligenza artificiale.
- ◆ Offre template moderni e ben strutturati.
- ◆ Ideale per chi vuole risparmiare tempo e avere un design accattivante.

 Link: <https://gamma.app>

Luvvoice.com – Voce Narrante AI

- ◆ Trasforma il testo in voce naturale con l'AI.
- ◆ Perfetto per aggiungere audio professionale alle presentazioni.
- ◆ Supporta più lingue e stili vocali.

 Link: <https://luvvoice.com>

D-ID – Video Animati con Intelligenza Artificiale

- ◆ Trasforma immagini statiche in video parlanti realistici.
- ◆ Supporta testo, audio e sincronizzazione labiale automatica
- ◆ Ideale per presentazioni, marketing, e assistenti virtuali.

 Link: <https://www.d-id.com/>

Briskteaching.com/it – Strumento Didattico

- ◆ Piattaforma pensata per docenti e studenti.
- ◆ Permette di creare lezioni interattive con quiz e attività.
- ◆ Ottimo per presentazioni educative.

 Link: <https://briskteaching.com/it>

Vidnoz.ai – Video AI e Avatar Virtuali

- ◆ Crea video AI realistici con avatar virtuali.
- ◆ Utile per video-narrazioni senza dover registrare la propria voce.
- ◆ Perfetto per tutorial e presentazioni aziendali.

 Link: <https://vidnoz.ai>

Character.ai – Chatbot e Personaggi AI

- ◆ Genera chatbot interattivi per rispondere alle domande del pubblico.
- ◆ Può essere usato per creare assistenti virtuali nelle presentazioni.
- ◆ Ideale per rendere le presentazioni più coinvolgenti.

 Link: <https://character.ai>

Synthesia – Video AI con Avatar Virtuali

- ◆ Crea video professionali a partire da testo, senza bisogno di telecamere o attori.
- ◆ Usa avatar realistici e voci sintetiche in oltre 120 lingue.
- ◆ Ideale per formazione, marketing e comunicazione aziendale.

 Link: <https://www.synthesia.io/>

Canva – Presentazioni Online (Gratis + Pro)

- ◆ Crei presentazioni moderne con trascinamento degli elementi.
- ◆ Supporta testo, immagini, video e registrazione vocale.
- ◆ Esporta in PPTX, PDF o MP4.

 Link: <https://canva.com>

Google Slides – Presentazioni Gratuite con Drive

- ◆ Presentazioni semplici e collaborative online.
- ◆ Inserimento facile di testo, immagini, video e audio.
- ◆ Salvataggio automatico su Drive.

 Link: <https://slides.google.com>

LibreOffice Impress – Presentazioni Offline

- ◆ Alternativa gratuita a PowerPoint, funziona senza internet.
- ◆ Supporta testo, audio e video.
- ◆ Esporta in PPT o PDF.

 Link: <https://www.libreoffice.org>

HeyGen – Video con Avatar AI (alternativa più avanzata a Synthesia)

- ◆ Crea video professionali con avatar molto realistici
- ◆ Ottima sincronizzazione labiale
- ◆ Ideale per tutorial, corsi online, lezioni spiegate con “avatar docente”

 Link: <https://www.heygen.com>

Notion AI – Generazione Materiali Didattici

- ◆ Genera schede di studio, riassunti, domande vero/falso, quiz
- ◆ Ottimo per preparare lezioni strutturate
- ◆ Perfetto per organizzare contenuti di un corso

 Link: <https://www.notion.so/product/ai>

Tome.app – Presentazioni AI Visivamente Coinvolgenti

- ◆ Genera presentazioni moderne partendo da un semplice prompt
- ◆ Più visual e dinamico rispetto a Canva/Slides
- ◆ Ideale per lezioni accattivanti o pitch didattici

 Link: <https://tome.app>

Descript – Editing Audio/Video Super Semplice

- ◆ Modifica video come se fosse un documento di testo
- ◆ Rimuove rumori, “ehm”, silenzi
- ◆ Genera voice-over realistico
- ◆ Perfetto per creare video-lezioni pulite

 Link: <https://www.descript.com/>

Genially – Presentazioni e Attività Interattive

- ◆ Ottimo per creare contenuti gamificati
- ◆ Ideale per scuola primaria-secondaria
- ◆ Moltissimi template per quiz, mappe mentali, escape room digitali

 Link: <https://www.genially.com>

ElevenLabs – Voci AI Avanzate

- ◆ Le migliori voci sintetiche sul mercato
- ◆ Perfette per aggiungere audio alle lezioni
- ◆ Supporta molte lingue (e accenti)

 Link: <https://elevenlabs.io>

Runway ML – Video AI Creativi

- ◆ Crea video da testo o trasforma clip (slow motion, animazioni, miglioramenti)
- ◆ Molto usato per contenuti professionali

 Link: <https://runwayml.com>

Explainpaper – Semplifica Testi Complessi

- ◆ Spieghi agli studenti articoli o testi difficili
- ◆ Ottimo per sintesi, chiarimenti ed esempi

 Link: <https://www.explainpaper.com>

Poe.com – Hub di chatbot AI

- ◆ Racchiude diversi modelli AI (ChatGPT, Claude, GPT-4o Mini, ecc.)
- ◆ Utile per confrontare risposte, fare brainstorming e generare idee
- 🌐 Link: <https://poe.com>

MagicSchool AI – Strumenti per Docenti

- ◆ Oltre 60 tool AI pensati *solo per insegnanti*
- ◆ Genera rubriche valutative, lesson plan, quiz, esempi, adattamenti BES/DSA
- 🌐 Link: <https://www.magicschool.ai>

Quizizz – Quiz Interattivi

- ◆ Crea **quiz rapidi e gamificati**
- ◆ Perfetto per **verifiche veloci** e ripassi
- 🌐 Link: <https://quizizz.com>

Kahoot! – Quiz Coinvolgenti in Classe

- ◆ Ideale per **verifiche live**
- ◆ Altissima **partecipazione degli studenti**
- 🌐 Link: <https://kahoot.com>

ClassTools – Mini Giochi Didattici

- ◆ Genera rapidamente **attività e giochi educativi interattivi**
- 🌐 Link: <https://classtools.net>

Intelligenza Artificiale Generativa e Conversazionale per la Didattica

1. Introduzione: Che cos'è l'AI Generativa e Conversazionale?

L'**Intelligenza Artificiale Generativa (GenAI)** è una tecnologia avanzata basata sul machine learning che non si limita a catalogare, cercare o analizzare dati preesistenti, ma possiede la capacità di **generare contenuti nuovi e originali** (testi, immagini, codice, strutture didattiche) interpretando le richieste dell'utente espresse in linguaggio naturale.

L'interfaccia principale attraverso cui i docenti interagiscono con questi sistemi è l'**AI Conversazionale** (implementata tramite chatbot avanzati basati su Modelli Linguistici di Grandi Dimensioni o *LLM*, come ad esempio **Gemini e ChatGPT**). L'interazione non richiede linguaggi di programmazione o stringhe di codice rigide, ma avviene attraverso un dialogo continuo, in cui l'utente corregge il tiro, chiede variazioni di tono, approfondimenti o riformulazioni, esattamente come farebbe con un collega in sala insegnanti.

Esempi pratici di AI Generativa e Conversazionale a scuola:

- **Generazione di contenuti testuali:** Un docente può chiedere all'AI di scrivere un testo narrativo originale incentrato sul riciclo o sulle festività tradizionali anglosassoni, calibrato esattamente sul livello di competenza linguistica della propria classe (es. livello Pre-A1 del QCER).
- **Conversazione interattiva (Dialogo con il modello):** Un insegnante può avviare una sessione di brainstorming dialogico: *"Gemini, sto pianificando un'unità didattica di 4 settimane sull'Inglese e le Scienze (CLIL). Dammi tre idee per collegare la botanica ai verbi d'azione in inglese. Ora, per la seconda idea, approfondisci la parte pratica con i materiali di scarto"*.

- **Traduzione e adattamento multilingue immediato:** Adattare materiali di civiltà inglese complessi trasformandoli in dialoghi teatrali interattivi per bambini di 8 anni.

2. Perché l'AI è utile a scuola? (Campi di applicazione ed esempi)

L'uso mirato dell'AI Generativa permette agli insegnanti di recuperare tempo prezioso (circa 2 ore a settimana risparmiate su attività ripetitive) da reinvestire nella relazione educativa diretta con gli alunni. I campi di applicazione si dividono in tre macro-aree:

A. Riduzione del carico burocratico e organizzativo

- **Esempio concreto (Comunicazione famiglia-scuola):** Scrivere un'email formale ma accogliente per invitare i genitori alla festa di fine anno scolastico o alla mostra dei lavori in inglese.
 - *Prompt di supporto: "Scrivi un'email di invito per i genitori della classe terza primaria per la mostra dei lavori di inglese del 22 aprile, con un tono caloroso, chiaro e inclusivo".*
- **Esempio concreto (Pianificazione e reportistica):** Strutturare bozze di programmazione annuale, moduli di osservazione o resoconti per i consigli di interclasse.

B. Personalizzazione e differenziazione della didattica (Inclusione BES/DSA)

- **Esempio concreto (Adattamento dei testi):** All'interno di una classe primaria eterogenea, un testo di lettura in inglese sulla storia di Robin Hood può risultare troppo complesso per un alunno con dislessia (BES).
 - *Applicazione con l'AI:* Il docente chiede all'AI di prendere il testo originale e di riscriverlo riducendo la lunghezza delle frasi, eliminando i modi di dire opachi, inserendo emoji come supporto visivo accanto alle parole chiave (*vocabulary anchors*) e utilizzando un font ad alta leggibilità. In pochi secondi si ottengono tre versioni parallele dello stesso testo per la differenziazione simultanea in classe.

C. Potenziamento della creatività, del gioco e del brainstorming (Edutainment)

- **Esempio concreto (Ideazione di attività TPR - Total Physical Response):** Un insegnante deve insegnare i nomi degli animali della fattoria associandoli al movimento fisico.
 - *Applicazione con l'AI:* Chiedere all'AI di progettare un gioco di ruolo in cerchio (*Circle Game*) in cui i bambini mimano il verso dell'animale pronunciando la struttura in inglese ("I am a cow, moo!"), specificando i minuti di durata, le regole e le varianti per classi numerose.

3. Dettagli operativi: Come usarla correttamente in classe

L'efficacia dell'uso dell'intelligenza artificiale a scuola dipende interamente dalle competenze metodologiche del docente. Non basta digitare una richiesta generica; è necessario applicare tecniche rigorose e mantenere il controllo critico sul processo.

A. L'Architettura del Prompt Engineering (La Regola d'Oro)

Un prompt efficace per la didattica deve essere strutturato inserendo quattro elementi fondamentali:

1. **Ruolo:** Assegnare un'identità professionale all'AI.
 - *Esempio: "Agisci come un esperto di glottodidattica per la scuola primaria".*
2. **Contesto e Target:** Specificare l'età, il livello di competenza e le caratteristiche degli alunni.
 - *Esempio: "Per bambini di 7 anni, classe seconda della scuola primaria, livello di inglese Pre-A1".*
3. **Obiettivo e Compito:** Dichiarare con precisione cosa l'AI deve produrre.
 - *Esempio: "Crea una storiella di 8 frasi sul rispetto dell'ambiente con ripetizione costante delle parole 'tree', 'water', 'clean'".*

4. **Formato e Vincoli:** Definire la struttura dell'output.

- *Esempio: "Dividi il testo in paragrafi numerati e inserisci alla fine 3 domande di comprensione a scelta multipla (A, B, C)".*

B. Il Principio del "Human-in-the-Loop" (Responsabilità ed Etica)

L'insegnante non deve mai delegare interamente la validazione dei contenuti all'algoritmo. L'essere umano rimane l'unico responsabile delle scelte educative. Questo comporta due passaggi fondamentali:

- **Controllo delle Allucinazioni:** Le AI possono inventare dati, riferimenti storici o regole grammaticali in modo convincente ma errato. Il docente deve verificare sempre la correttezza del materiale prima di portarlo in classe.
- **Mitigazione dei Bias:** I modelli linguistici si basano su enormi quantità di dati storici e culturali, nei quali possono annidarsi stereotipi di genere, culturali o sociali.
 - *Esempio pratico di controllo:* Prima di utilizzare un'illustrazione o un racconto generato dall'AI che descrive ruoli professionali o dinamiche familiari, il docente deve applicare un prompt di verifica dei bias (*"Analizza il testo appena generato: verifica che non vi siano stereotipi di genere o culturali e correggilo per renderlo perfettamente inclusivo"*).
 - **Che cosa sono i Bias (Distorsioni e Pregiudizi) nell'AI?** Nel contesto dell'intelligenza artificiale, un **bias** (o distorsione algoritmica) indica una sistematica e ingiusta disparità o imprecisione nei risultati generati dal modello. Poiché l'AI Generativa viene addestrata su immensi volumi di dati prodotti dagli esseri umani nel corso della storia (testi presenti sul web, libri, articoli, immagini), essa assimila non solo la conoscenza umana, ma anche i suoi **stereotipi, pregiudizi culturali, di genere, razziali o sociali**.
 - **Come si manifestano a scuola?** Se un docente chiede a un'AI di generare una storia o un'illustrazione su "un gruppo di scienziati al lavoro" o "una famiglia tipo", il modello — guidato dalle sue probabilità statistiche e dai dati ereditati dal passato — potrebbe tendere a rappresentare quasi esclusivamente uomini per i ruoli scientifici, o a riprodurre modelli familiari tradizionali rigidi, escludendo la pluralità e la diversità del mondo reale.
 - **Perché i Bias sono pericolosi in ambito educativo?** La scuola è il luogo primario dell'inclusione, dell'equità e della formazione del pensiero critico. I bambini della scuola primaria sono particolarmente recettivi e assorbono i messaggi visivi e narrativi come spugne. Se i materiali didattici generati dall'AI contengono bias impliciti (es. associare determinati lavori o comportamenti a un solo genere o a specifiche categorie sociali), l'algoritmo **rischia di rinforzare e legittimare stereotipi nocivi**, anziché combatterli.
 - L'illusione di oggettività della macchina ("lo ha detto il computer, quindi è vero") rende i pregiudizi generati dall'AI ancora più subdoli e difficili da smascherare rispetto a quelli presenti in un libro di testo tradizionale.
 - **Strategie pratiche per il docente (Come mitigarli):** Per evitare che l'intelligenza artificiale diventi una cassa di risonanza dei pregiudizi umani, il docente deve adottare un approccio di **vigilanza attiva**.
 - **Adottare il Prompt Destereotipizzante (Prevenzione a monte):** Invece di lasciare che l'AI scelga i soggetti in base alle sue statistiche predefinite, è possibile inserire nei prompt indicazioni esplicite di inclusività e diversità.
Esempio di prompt: "Crea una storia breve per la classe terza su un team di inventori che risolvono un problema ambientale, assicurandoti che vi sia una rappresentazione equilibrata di genere e che i ruoli siano distribuiti equamente".
 - **Applicare il controllo critico e l'analisi dei bias (Verifica a valle):** Come indicato nella regola del *Human-in-the-Loop*, il testo o l'immagine prodotta dall'AI va sempre analizzata criticamente prima di essere presentata in classe. Se si nota una distorsione, si utilizza il prompt di correzione etica:

Esempio di comando di correzione: "Analizza il testo che hai appena scritto: hai riprodotto stereotipi legati ai ruoli di genere o sociali? Riscrivilo eliminando qualsiasi forma di parzialità e rendilo totalmente inclusivo e rispettoso della pluralità".

- **Trasformare l'errore in un'opportunità didattica (Educazione al pensiero critico):** Con gli studenti più grandi (e in chiave laboratoriale), mostrare come l'AI possa sbagliare o essere "pregiudiziosa" diventa uno strumento straordinario per insegnare a non accettare passivamente ciò che viene dal web, sviluppando un robusto **pensiero critico digitale**.

5. La Bussola: Il momento "Mito vs. Realtà" (Gestire le obiezioni in aula)

- **Mito 1:** *"L'AI sostituirà il lavoro dell'insegnante."*
 - **Risposta:** *«Assolutamente no. L'AI non ha empatia, non sa guardare negli occhi un bambino che fatica e non conosce il clima della classe. L'AI fa il lavoro esecutivo (bozze, tabelle, riorganizzazioni), lasciando al docente il 100% delle decisioni pedagogiche».*
- **Mito 2:** *"I bambini useranno l'AI per non pensare e fare i compiti al posto loro."*
 - **Risposta:** *«Alla scuola primaria i bambini interagiscono raramente in prima persona con i chatbot; l'uso è prevalentemente **docente-centrico** (creazione di materiali su misura). Con i più grandi, si insegna il processo critico: analizzare insieme cosa genera l'AI e cosa va corretto».*
- **Mito 3:** *"Ci vuole una laurea in informatica per usarla."*
 - **Risposta:** *«Se sai mandare un messaggio su WhatsApp, sai usare l'AI conversazionale. L'unica competenza da allenare è dare istruzioni chiare e strutturate (prompt engineering)».*

La cassetta degli attrezzi: Esempi "Pronti all'Uso" da mostrare ai docenti

1. **Il Salva-Tempo Burocratico:** Scrivere un'email urgente e gentile ai genitori per la modifica della gita scolastica a causa del maltempo in pochi secondi.
2. **Il Ponte Inclusivo (BES/DSA):** Riscrivere un testo complesso di geografia/scienze in inglese riducendo la lunghezza delle frasi, aggiungendo emoji come ancore visive e stampatello maiuscolo.
3. **L'Emergenza in Classe (Circle Time):** Chiedere un gioco di movimento di 10 minuti basato sui verbi d'azione (*run, jump, freeze*) per gestire i momenti di stanca della classe prima della campanella.

Le "Trappole" da ricordare (Autoconservazione Digitale)

1. **Il pilota automatico:** Non fidarsi ciecamente della fluidità dei testi generati. Leggere sempre riga per riga per scovare eventuali inesattezze (*allucinazioni*).
2. **La privacy dei minori (GDPR):** Mai inserire nei prompt i nomi reali degli alunni, dati sensibili, fotografie o informazioni riservate della scuola. L'AI va alimentata con contesti generali ("bambini di 8 anni", "alunno con difficoltà di lettura").

Libreria di Prompt per Educatori

PARTS-modello per costruire prompt più efficaci

P – Persona → indica **chi deve essere l'IA** (es. "Agisci come un insegnante di inglese della scuola primaria").

A – Audience (Destinatari) → indica **a chi è rivolto il risultato** (es. alunni di 9 anni, livello A2).

R – Request (Richiesta) → indica **cosa vuoi che l'IA faccia**.

T – Topic (Tema) → indica **l'argomento** su cui deve lavorare.

S – Structure (Struttura) → indica **come vuoi che sia organizzato l'output** (tabella, elenco, scheda, ecc.).

Attività

Sviluppare un'attività da zero

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle seguenti informazioni, suggerisci un'attività coinvolgente e interattiva che aiuti i miei studenti a raggiungere i risultati di apprendimento desiderati:

- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Istruzioni e aspettative chiare: [Spiega come si svolgerà l'attività e cosa devono compiere gli studenti]
- Risorse: [Elenca le risorse richieste]
- Vincoli: [Nota eventuali limitazioni potenziali]
- Tema o contesto specifico: [Includi informazioni sul tema dell'attività o sul contesto in cui esisterà]

Generare un'attività di ripasso

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle seguenti informazioni, sviluppi un'attività coinvolgente che consenta agli studenti di ripassare il contenuto specificato:

- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Conoscenze, abilità e comprensione: [Nota fatti chiave, concetti o processi trattati nel materiale]
- Pensiero critico: [Spiega se gli studenti analizzeranno informazioni, trarranno conclusioni, valuteranno argomenti, risolveranno problemi, ecc.]
- Contenuto e materiale: [Specifica l'area di contenuto specifica, la lezione o l'argomento su cui vuoi concentrarti]
- Materiali: [Incolla capitoli o sezioni del libro di testo, appunti delle lezioni, dispense o altre risorse pertinenti]
- Livello di lettura: [Indica il livello di lettura desiderato per l'attività di ripasso]
- Tipo e formato di attività: [Descrivi il tipo di attività desiderato, come quiz, gioco, simulazione, progetto collaborativo, ecc.]
- Difficoltà e durata: [Indica il livello di difficoltà e la durata]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sviluppa un'attività coinvolgente che consenta agli studenti di [Inserisci livello scolastico e materia] di ripassare [Inserisci contenuto e materiale]. Questa attività dovrebbe aiutare gli studenti a raggiungere [Inserisci obiettivi di apprendimento] in [numero] minuti. Facilitare le presentazioni degli studenti

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Ho bisogno di tre idee inclusive dal punto di vista delle abilità per aiutare gli studenti di [Inserisci livello scolastico e materia] a conoscersi reciprocamente.

Modificare le attività

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Modifica le seguenti attività di progetto per adattare meglio ai bisogni e agli interessi dei miei studenti:

- Titolo del progetto: [Inserisci il titolo del progetto]
- Materia: [Indica la materia del progetto]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Argomento: [Nota l'argomento specifico trattato dal progetto]
- Descrizione attuale del progetto: [Fornisci una breve descrizione del progetto così com'è attualmente]
- Pubblico di riferimento: [Descrivi gli studenti che parteciperanno al progetto e i loro particolari interessi]
- Modifiche desiderate:
 - Aree di modifica: [Specifica quali aspetti del progetto desideri modificare, come il livello di difficoltà, la portata, i metodi di valutazione o attività specifiche]
 - Motivi della modifica: [Spiega perché desideri apportare queste modifiche, come rendere il progetto più coinvolgente, accessibile o allineato con gli interessi degli studenti]
 - Risultati desiderati: [Descrivi cosa speri di ottenere modificando il progetto, come promuovere un apprendimento più profondo, favorire la collaborazione o soddisfare esigenze individuali]
 - Informazioni aggiuntive: [Includi qualsiasi altro dettaglio rilevante, come risorse disponibili, vincoli di tempo o specifici obiettivi di apprendimento che desideri affrontare]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Modifica le seguenti attività di progetto per adattare meglio ai bisogni e agli interessi dei miei studenti di [Inserisci livello scolastico]: [Descrivi il progetto]. I miei studenti sono [Descrivi gli studenti che parteciperanno al progetto e i loro particolari interessi].

Piani di lezione

Creare un piano di lezione da zero

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle seguenti informazioni, scrivi un piano di lezione che aiuti i miei studenti a raggiungere i risultati di apprendimento desiderati:

- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Limite di tempo: [Inserisci la durata della lezione]
- Conoscenze pregresse: [Inserisci informazioni su ciò che gli studenti sanno già sull'argomento]
- Materiali: [Elenca eventuali materiali richiesti]
- Assegnazione del tempo: [Inserisci il tempo richiesto per la lezione]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Scrivi un piano di lezione che aiuti i miei studenti di [Inserisci livello scolastico e materia] a [Inserisci obiettivi di apprendimento]. La nostra lezione dura [numero] minuti. Il piano di lezione dovrebbe includere una sezione per [Inserisci la struttura desiderata del piano di lezione].

Migliorare il tuo piano di lezione esistente

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Scrivi un piano di lezione che aiuti i miei studenti di [Inserisci livello scolastico e materia] a [Inserisci obiettivi di apprendimento]. La nostra lezione dura [numero] minuti. Il piano di lezione dovrebbe includere una sezione per [Inserisci la struttura desiderata del piano di lezione].

Generare una presentazione con diapositive

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Crea il testo per una presentazione di diapositive su [Inserisci materia] per una classe di [Inserisci livello scolastico e materia], incluse le note per il relatore. Dovrebbero esserci cinque diapositive di testo formattate con un'intestazione e un elenco puntato per ciascuna diapositiva. La prima diapositiva dovrebbe includere il testo sugli obiettivi della lezione. L'ultima diapositiva dovrebbe includere il testo per una valutazione formativa e un'attività per gli studenti.

Differenziazione e istruzione personalizzata

Aggiungere differenziazione a un'attività per gli studenti che finiscono rapidamente
Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle seguenti informazioni, suggerisci modi per aggiungere differenziazione all'attività per gli studenti che finiscono rapidamente:

- Attività: [Inserisci il nome dell'attività]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Istruzioni e aspettative chiare: [Spiega come si svolgerà l'attività e cosa devono compiere gli studenti]
- Risorse: [Elenca le risorse richieste]
- Vincoli: [Nota eventuali limitazioni potenziali]
- Tema o contesto specifico: [Includi informazioni sul tema dell'attività o sul contesto in cui esisterà]

Creare compiti di progetto per studenti con diversi livelli di padronanza

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle seguenti informazioni, suggerisci modi per differenziare i compiti di progetto per studenti con diversi livelli di padronanza ed esperienza:

- Progetto: [Inserisci il nome del progetto]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Istruzioni e aspettative chiare: [Spiega come si svolgerà l'attività e cosa devono compiere gli studenti]
- Risorse: [Elenca le risorse richieste]
- Vincoli: [Nota eventuali limitazioni potenziali]
- Tema o contesto specifico: [Includi informazioni sul tema del progetto o sul contesto in cui esisterà]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Suggerisci modi per differenziare i compiti di progetto per studenti con diversi livelli di padronanza ed esperienza con [Inserisci materia]. Devono raggiungere [Inserisci gli obiettivi del progetto] entro la fine del progetto.

Controllare il livello di lettura dei compiti

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Rivedi questo [Inserisci compito] e segnala le aree in cui la scrittura può essere semplificata per garantire che il livello di lettura sia appropriato per i miei studenti di [Inserisci livello scolastico]: [Inserisci compito]

Regolare il livello di lettura

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Regola il livello di lettura del testo seguente per renderlo più accessibile agli studenti di livello [Livello di lettura di arrivo].

- Testo originale: [Incolla il testo]
- Materia: [Nota la materia del testo]
- Argomento: [Specifica l'argomento specifico trattato nel testo]

- Pubblico di riferimento: inclusi età, livello scolastico ed eventuali esigenze di apprendimento pertinenti]
- Punti chiave da preservare: [Elenca le informazioni essenziali e i punti principali che devono essere mantenuti nel testo adattato]
- Vocabolario: [Includi qualsiasi vocabolario complesso o gergo che debba essere semplificato o spiegato]
- Struttura della frase: [Fa riferimento a eventuali modifiche desiderate alla lunghezza o alla complessità delle frasi]
- Note aggiuntive: [Aggiungi altre informazioni utili o preferenze per il testo adattato, come tono, formato o aree specifiche su cui concentrarsi]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Regola il livello di lettura del testo seguente per renderlo più accessibile agli studenti di livello [Livello di lettura di arrivo]. [Incolla il testo.]

Riassumere il contenuto

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Riassumi il seguente contenuto per tutti gli studenti che non sono presenti durante la discussione in classe. Assicurati che il riassunto sia chiaro, conciso e facile da capire:

- Materia e argomento: [Indica la materia e l'argomento specifico trattato nella lezione]
- Lettura o estratto: [Se del caso, inserisci il nome della lettura o dell'estratto, oppure incolla il contenuto]
- Livello di lettura: [Nota il livello di lettura desiderato]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Punti chiave e dettagli: [Riassumi i punti principali e le argomentazioni]
- Terminologia: [Definisci o spiega eventuali termini o concetti importanti utilizzati nella lezione]
- Formato: [Specifica il formato desiderato, come elenchi puntati, sequenza temporale, grafico comparativo, ecc.]
- Tema o contesto specifico: [Includi informazioni sul tema del contenuto o sul contesto in cui esisterà]
- Livello di dettaglio: [Regola il livello di dettaglio in modo che sia appropriato per il tuo obiettivo]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo] che insegna una lezione su [Indica la materia e l'argomento specifico trattato nella lezione]. Riassumi il seguente contenuto per tutti gli studenti che non sono presenti durante la discussione in classe: [Inserisci il nome della lettura o dell'estratto, oppure incolla il contenuto]. Il livello di lettura è [Nota il livello di lettura desiderato].

Miglioramenti creativi alle risorse esistenti

Generare esempi coinvolgenti

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base dei seguenti dettagli, genera cinque esempi utilizzando famosi sportivi.

- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Genera cinque esempi per una classe di [Inserisci livello scolastico] su [Inserisci materia] utilizzando famosi sportivi. Gli esempi dovrebbero aiutare gli studenti a raggiungere [Inserisci obiettivi di apprendimento].

Sviluppare esempi appropriati

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Ecco un compito di [Inserisci materia] per i miei studenti di [Inserisci livello scolastico e materia]. Miglioralo per includere esempi inclusivi e appropriati per la classe, ad esempio chiedendo agli studenti di creare una recensione della poesia per una rivista letteraria per adolescenti:

[Inserisci compito]

Creare esercizi di scrittura coinvolgenti in classe

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Suggestisci modi per differenziare i compiti di progetto per studenti con diversi livelli di padronanza ed esperienza con [Inserisci materia]. Devono raggiungere [Inserisci obiettivi del progetto] entro la fine del progetto.

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Crea un compito di scrittura in classe per i miei studenti su [Inserisci argomento di scrittura]. Il compito di scrittura in classe dovrebbe includere [Inserisci obiettivi specifici] su [Inserisci argomento]. Gli studenti devono completare il loro lavoro in [numero] minuti.

Applicare strategie didattiche

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base dei seguenti dettagli, crea un'attività per studenti di [Inserisci classe] che studiano [Inserisci argomento della classe] che utilizza [Inserisci strategia didattica].

- Materiali: [Incolla capitoli o sezioni del libro di testo, appunti delle lezioni, dispense o altre risorse pertinenti]
- Livello di lettura: [Indica il livello di lettura desiderato per l'attività di ripasso]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Formato: [Specifica il formato desiderato, come elenchi puntati, sequenza temporale, grafico comparativo, ecc.]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Crea un'attività per studenti di [Inserisci classe] che studiano [Inserisci argomento della classe] che utilizza [Inserisci strategia didattica]. Le istruzioni dell'attività dovrebbero essere scritte a [Inserisci livello di lettura] e realizzare [Inserisci obiettivi di apprendimento]. Formatta l'attività in [Inserisci formato desiderato].

Aggiungere grafica ai tuoi fogli di lavoro

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base dei seguenti dettagli, crea [numero] immagini per una presentazione su [Inserisci argomento]:

- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Stile: [Inserisci stile di illustrazione]
- Materiali: [Incolla capitoli o sezioni del libro di testo, appunti delle lezioni, dispense o altre risorse pertinenti]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Crea [numero] immagini per una presentazione su [Inserisci argomento] che verrà condivisa con una classe di [Inserisci livello scolastico e materia]. Le immagini dovrebbero essere [Inserisci stile di illustrazione].

Creare un prompt di inizio storia

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle seguenti informazioni, crea un inizio storia che gli studenti possano utilizzare e che si allinei con l'obiettivo di apprendimento:

- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivo di apprendimento: [Specifica l'obiettivo di apprendimento con cui l'inizio storia deve allinearsi]
- Tema, ambientazione o contesto specifico: [Fornisci dettagli sull'ambientazione, sul periodo storico e sul genere della storia]
- Elementi della trama: [Fornisci alcuni suggerimenti o indicazioni sulla trama della storia, lasciando spazio alla creatività]
- Tono e stile: [Indica il tono e lo stile desiderati per la storia, come serio, umoristico, pieno di suspense, ecc.]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Crea un inizio storia per studenti di [Inserisci livello scolastico e materia] che si concentri su [Inserisci obiettivi di apprendimento]. La storia dovrebbe includere questi dettagli: [Inserisci dettagli specifici su tema, ambientazione, contesto o trama]. Dovrebbe essere scritta con [Inserisci tono e stile].

Valutazioni

Creare una valutazione

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle seguenti informazioni, crea una valutazione completa e coinvolgente per i miei studenti. La valutazione dovrebbe:

- Coprire tutti gli obiettivi di apprendimento dichiarati
- Essere allineata con il tipo e il formato di valutazione scelti
- Valutare chiaramente le competenze e le conoscenze desiderate
- Fornire istruzioni e aspettative chiare per gli studenti
- Includere chiavi di risposta o una rubrica per la valutazione
- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- Tipo di valutazione: [Nota se la valutazione deve essere formativa, sommativa, individuale, di gruppo, scritta, orale, basata sulle prestazioni, ecc.]
- Competenze valutate desiderate: [Elenca competenze o conoscenze specifiche, nonché qualsiasi pensiero critico o abilità di ordine superiore da valutare]
- Assegnazione del tempo: [Inserisci il tempo stimato per la valutazione; includi il numero desiderato di domande, se applicabile]
- Altri criteri: [Includi eventuali rubriche esistenti o criteri di valutazione a cui lo strumento di IA dovrebbe fare riferimento]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo] che insegna [Inserisci nome della classe]. Crea una valutazione [Inserisci tipo di valutazione] completa e coinvolgente per i miei studenti di [Inserisci livello scolastico]. L'assegnazione del tempo è [Inserisci tempo stimato e numero desiderato di domande]. Allineala ai seguenti obiettivi di apprendimento:

- [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- [Inserisci obiettivo di apprendimento]
- [Inserisci obiettivo di apprendimento]

Generare exit ticket (biglietti d'uscita)

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base dei seguenti dettagli, crea [numero] attività e domande per l'exit ticket per la fine della mia classe:

- Materia: [Inserisci materia]
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Materiali: [Incolla un riepilogo degli argomenti trattati in classe, appunti delle lezioni, dispense o altre risorse pertinenti]
- Obiettivi di apprendimento:
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]
 - [Inserisci obiettivo di apprendimento]

Queste attività e domande dovrebbero essere concise e valutare la comprensione del materiale della lezione da parte degli studenti.

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Crea [numero] attività di exit ticket per gli ultimi [numero] minuti di una classe di [Inserisci livello scolastico e materia]. Le attività di uscita dovrebbero basarsi sul seguente materiale: [Incolla un riepilogo degli argomenti trattati in classe, appunti delle lezioni, dispense o altre risorse pertinenti].

Comunicazione

Scrivere un messaggio alle famiglie su un evento imminente

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle informazioni fornite, abbozza un'email coinvolgente e informativa che inviti i genitori a partecipare a [nome evento]. Incoraggia la loro partecipazione evidenziando i benefici per gli studenti, promuovendo un senso di comunità e delineando chiaramente i dettagli dell'evento:

- Oggetto: Invito a [Nome evento]: Unisciti a noi!
- Livello scolastico: [Inserisci livello scolastico]
- Data e ora dell'evento: [Inserisci data e ora]
- Descrizione dell'evento: [Fornisci una breve panoramica dell'evento, del suo scopo e di eventuali punti salienti]
- Pubblico di riferimento: [Specifica se l'evento è per tutti i tutori, specifici livelli scolastici o particolari gruppi di studenti]
- Risultato desiderato: [Indica il tuo obiettivo per la partecipazione dei genitori, come maggiore coinvolgimento, costruzione della comunità, supporto all'apprendimento degli studenti, ecc.]
- Tono: [Nota il tono o il messaggio particolare da trasmettere, come entusiasta, informativo, persuasivo, ecc.]
- Informazioni aggiuntive opzionali: [Includi eventuali attività speciali pianificate, se verranno serviti rinfreschi, se è necessario RSVP o registrazione]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo] che insegna [Inserisci nome della classe]. Crea un'email coinvolgente e informativa che inviti i genitori a partecipare a [Inserisci nome evento]. La data e l'ora dell'evento sono [Inserisci data e ora] e la descrizione dell'evento è: [Fornisci una breve panoramica dell'evento, del suo scopo e di eventuali punti salienti].

Creare una newsletter via email

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle informazioni fornite, abbozza una [Inserisci cadenza della newsletter] incentrata su [Inserisci argomenti della newsletter]. Includi sezioni per [Inserisci intestazioni di sezione necessarie]. Incoraggia la partecipazione dei lettori evidenziando i benefici per

gli studenti, promuovendo un senso di comunità e delineando chiaramente i [dettagli dell'evento o prossimi eventi]:

- Oggetto: [Inserisci l'oggetto]
- Grado: [Includi livello scolastico]
- Prossimi eventi: [Fornisci una breve panoramica di eventuali eventi, del loro scopo e di eventuali punti salienti]
- Pubblico di riferimento: [Specifica se l'evento è per tutti i tutori, specifici livelli scolastici o particolari gruppi di studenti]
- Risultato desiderato: [Indica il tuo obiettivo per la partecipazione dei genitori, come maggiore coinvolgimento, costruzione della comunità, supporto all'apprendimento degli studenti, ecc.]
- Tono: [Nota il tono o il messaggio particolare da trasmettere, come entusiasta, informativo, persuasivo, ecc.]
- Lunghezza: [Specifica quante pagine dovrebbe avere la newsletter]
- Informazioni aggiuntive opzionali: [Includi date speciali, avvisi aggiuntivi o informazioni importanti]

Oppure

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Abbozza una [Inserisci cadenza della newsletter] incentrata su [Inserisci argomenti della newsletter]. Includi sezioni per [Inserisci intestazioni di sezione necessarie]. Formatta la newsletter utilizzando [Inserisci la formattazione preferita].

Creare un prompt di promemoria per la classe

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo]. Sulla base delle informazioni fornite, abbozza una nota utile per gli studenti che ricordi loro di portare un [Inserisci articolo, come calcolatrice grafica, articolo di attualità o blocco da disegno, ecc.] per la lezione di questa settimana su [Specifica l'argomento della lezione]:

- Data della lezione: [Inserisci data]
- Materiali: [Indica cosa gli studenti dovrebbero portare]
- Formato: [Specifica il formato desiderato, come annuncio sul sistema di gestione dell'apprendimento, messaggio di testo, email, ecc.]
- Livello di dettaglio: [Regola il livello di dettaglio in modo che sia appropriato per il tuo promemoria]
- Tono: [Nota il tono, come entusiasta, persuasivo, ecc.]

Impostare le aspettative per la classe

Io sono un [Inserisci il tuo ruolo] che compone una comunicazione di classe riguardante le aspettative per gli studenti durante l'estate. Il messaggio dovrebbe essere lungo circa 75 parole e incoraggiare gli studenti a [Inserisci aspettative] in preparazione per il prossimo anno scolastico. Scrivilo con un tono professionale, ma amichevole e inclusivo. Il formato è un'email.

Libreria Avanzata di Prompt per Insegnanti di Inglese - Scuola Primaria

Questa risorsa raccoglie i prompt chiave basati sull'IA Generativa, strutturati specificamente per l'insegnamento dell'inglese nella scuola primaria. I modelli includono storytelling, didattica ludica (TPR), educazione inclusiva (BES/DSA), griglie di valutazione e il controllo etico dei BIAS.

1. Prompt per lo Storytelling (Livello Formativo)
2. Prompt per il Gioco e l'Edutainment (Livello Sperimentale)
3. Prompt per la Didattica Inclusiva e BES/DSA (Livello Integrativo)
4. Prompt per la Valutazione e Rubriche (Livello Valutativo)
5. Prompt per l'Analisi Etica e la Verifica dei Bias (Controllo di Qualità)
6. Esempio per la Scuola Primaria (Earth Day)

1. Prompt per lo Storytelling (Livello Formativo)

Utilizzalo per generare storie brevi, accattivanti e con un lessico ripetitivo per la comprensione orale.

"Agisci come un esperto insegnante di lingua inglese per la scuola primaria. Crea una storia breve e divertente di massimo 10 frasi, adatta a bambini del 2° anno di primaria (livello CEFR Pre-A1).

Tema: Un cagnolino che cerca il suo giocattolo preferito.

Lessico chiave da ripetere spesso: red, blue, ball, box, under, on.

Formato: Dividi il testo in brevi paragrafi numerati e, alla fine, scrivi 3 semplici domande di comprensione a scelta multipla in inglese (con opzioni A, B, C) e le relative soluzioni."

2. Prompt per il Gioco e l'Edutainment (Livello Sperimentale)

Utilizzalo per inventare attività ludiche e di movimento (TPR - Total Physical Response).

"Agisci come un tutor di didattica ludica per l'inglese L2. Progetta un gioco di movimento da fare in classe per bambini di 6 anni (1° anno di primaria).

Obiettivo linguistico: Consolidare i nomi degli animali della fattoria (cow, pig, duck, sheep) e i relativi versi.

Struttura richiesta: Fornisci il nome del gioco, i materiali necessari (se servono), le regole passo-passo spiegate in modo semplice e una frase guida che l'insegnante deve pronunciare in classe."

3. Prompt per la Didattica Inclusiva e BES/DSA (Livello Integrativo)

Utilizzalo per adattare e semplificare un testo garantendo l'accessibilità (alta leggibilità).

"Agisci come un docente specializzato in sostegno e didattica inclusiva. Prendi il seguente testo in inglese e riscrivilo in una versione semplificata per un alunno con difficoltà di lettura o BES (carattere chiaro, frasi brevi, sintassi semplice, eliminazione di idiomi complessi e inserimento di piccoli suggerimenti visivi o emoji accanto alle parole chiave).

Testo da adattare: [Inserisci qui il testo in inglese che vuoi semplificare]"

4. Prompt per la Valutazione e Rubriche (Livello Valutativo)

Utilizzalo per creare griglie di osservazione e rubriche oggettive per la produzione orale.

"Agisci come un valutatore scolastico esperto in glottodidattica. Crea una rubrica di valutazione descrittiva e formativa per la produzione orale in lingua inglese (livello classe terza primaria - presentazione di sé e dei propri familiari).

Formato: Una tabella con 3 livelli di competenza (Es. In via di prima acquisizione, Intermedio, Avanzato) e 3 criteri di valutazione specifici: Pronuncia/Intonazione, Ricchezza del Lessico, Efficacia comunicativa."

5. Prompt per l'Analisi Etica e la Verifica dei Bias (Controllo di Qualità)

Usalo sempre prima di portare in classe un contenuto generato dall'IA, per verificare che sia privo di stereotipi o errori (allucinazioni).

"Analizza il testo/materiale didattico che hai appena generato per la mia classe primaria.

Verifica: Controlla che non contenga stereotipi di genere, culturali o sociali (bias).

Azione: Se riscontri elementi di parzialità o rappresentazioni non inclusive, correggili immediatamente e spiegami quali modifiche hai apportato per renderlo totalmente sicuro ed equilibrato per i bambini."

6. Esempio per la Scuola Primaria

Aggiunta 1: Storytelling a Tema Ambientale (Earth Day)

Prompt per creare una storiella ecologica da usare in classe il 22 aprile.

"Agisci come un autore di libri per bambini in lingua inglese. Scrivi una storia brevissima (6-8 frasi) per la classe quarta della scuola primaria incentrata sull'Earth Day.

Tema: Un piccolo albero che parla e spiega come aiutarlo.

Lessico chiave: tree, water, plastic, recycle, clean.

Formato: Testo semplice accompagnato da una proposta di disegno per ciascuna frase."

(File creato con il supporto dell'IA)